Football Manager 2

Guide and Instructions

by Kevin Toms

INSTRUCTIONS FOR FM2 16 BIT

If you wish to save a game make sure you have a blank formatted disc before you load your program.

INSTRUCTIONS FOR FM2 8 BIT

If you wish to save a game make sure you have a blank cassette.

LOADING INSTRUCTIONS FOR FM2 8 BIT

SPECTRUM 48K – Type **LOAD""** now press **RETURN**.

SPECTRUM +3 (Disc) – Put disc into drive A, press **RESET** and then press **ENTER**.

AMSTRAD (Disc) – Type **RUN "FM2"** now press **RETURN**.

AMSTRAD 464 (Tape) – Hold down **CTRL** and tap the small **ENTER** key.

AMSTRAD 6128 (Tape) – Hold down the **SHIFT KEY** and press the @ key, then type **TAPE**, now press **RETURN**. Type **RUN"** and then press **RETURN** again.

C64 (Disc) – LOAD "*",8,1 now press **RETURN**.

C64 (Tape) – Hold down **SHIFT** and press the **RUN/STOP** key.

SAVING INSTRUCTIONS FOR FM2 8 BIT

SPECTRUM 48K – Insert blank C60 into your tape deck and wind past leader.

Set tape index to 000 if first save. Please keep a note of the index numbers so as not to erase a previously saved game.

Now press **PLAY** and record on your tape deck.

Select a file number (0 to 9) and press **FIRE**.

Please be careful that you don't overwrite the program or any previously saved file.

Please leave a 10 second gap between each FM2 file.

AMSTRAD (Tape) – Insert blank C60 into your tape deck and wind past leader. Set index to 000 if first save. Please keep a note of the index numbers so as not to erase a previously saved game.

Press **PLAY** and record on your tape deck.

Select file number (0 to 9) and press **FIRE**.

Please be careful that you don't overwrite the program or any previously saved file.

Please leave a 10 second gap between each FM2 file.

AMSTRAD (Disc) – Place a new formatted disc into drive.

Select **SAVE** on management screen.

Select file number (0 to 9)

Press **FIRE**.

Please be careful that you don't select the same file number twice as the **SAVE** routine is destructive.

SPECTRUM +3 (Tape) – Saving instructions as per Spectrum 48k saving instructions. ALTHOUGH YOU CAN LOAD FROM DISC YOU CAN ONLY SAVE TO TAPE.

C64 (Tape) – Saving as per Spectrum saving instructions.

C64 (Disc) – Saving as per Amstrad disc saving instructions.

LOADING INSTRUCTIONS FOR FM2 16 BIT

ATARI ST – Insert disc into drive and turn on your computer.

After you have read the message, press your **SPACE BAR**.

Now double click your left mouse button on the FM2 icon.

AMIGA – Insert disc into drive and turn on your computer.

IBM PC AND COMPATIBLES – Insert your disc into drive A and turn on your computer.

SAVING INSTRUCTIONS FOR FM2 16 BIT (Atari ST, Amiga, IBM PC and Compatibles)

Place a new formatted disc into drive.

Select **SAVE** on management screen.

Select file number (0 to 9).

Press **FIRE**.

Please be careful that you don't select the same file number twice as the save routine is destructive.

THE NEW GAME

Football Manager 2 is not just an improvement on Football Manager 1 – it is a complete re-write.

FM2 contains many improvements on FM1 yet still contains the basic ingredients that made FM1 one of the biggest selling home computer games ever.

I have completely redesigned the graphics match action and the tactics of team selection. Your team now plays to the style and formation that you select and you can actually watch and assess the performance of your individual players. There is skillful passing, tackling, crosses, lobs into the net, diving goalkeeper saves, close marking, close passing play, kick-and-rush – in fact an infinite variety of action. There are even Action Replays on 16 bit machine versions.

Tactical changes include man to man marking, choice of formations and substitutions.

Other enhancements include League Cup matches, full 92 team league, Sponsorship, Success points, Goal scorer display, Enhanced transfer market, Training etc.

There is an endless variety of techniques of playing this game and I'm sure you will enjoy developing your own Football Management style.

I have worked very hard over many months to provide you with a very entertaining game. I hope you have many, many hours of enjoyment from Football Manager 2.

QUICK START TO PLAYING

To get the best out of the game you will need to study the following instructions carefully but to help you get into the game quickly I have identified some of the instructions between the words **NOTE** and **NOTE END**. Reading what is enclosed by these will give you the basic guide to playing Football Manager 2.

CONTROLS

The whole game is controlled using joystick type movements as follows:–

ACTION	JOYSTICK	MOUSE	KEYBOARD
UP	UP	UP	Q
DOWN	DOWN	DOWN	S
LEFT	LEFT	LEFT	I
RIGHT	RIGHT	RIGHT	P
FIRE	FIRE	BUTTON	RETURN/ENTER

The use of Joystick, Mouse or Keyboard is dependent on the computer on which the game is played.

The game uses **UP/DOWN/LEFT/RIGHT** to select items using the displayed pointer. **FIRE** is used to confirm a selection.

****************************NOTE****************************

TEAM SELECTION CONTROLS

Team selection is carried out over three screens depicting defence, midfield and attack as follows:–

1. The reserve pool slot is at the top of the screen. Pressing **FIRE** when pointing to this slot will produce the **FIRE TO QUIT** message.

2. When **FIRE TO QUIT** is displayed –
a) **UP/DOWN** will scroll through your reserve players and pressing **FIRE** again will select one.
b) **LEFT/RIGHT** will move to the next right or left screen if possible, it is also used to place your goalie in position i.e.:– move your cursor from the player selection area down twice and depending on which end your goalie is move left/right.
c) **FIRE** again will end team selection if 11 players have been picked.

3. Moving the pointer to an empty slot and pressing **FIRE** will transfer the reserve player displayed at the top of the screen to that slot.

4. Pressing **FIRE** on a slot that contains a player selected will transfer him back to the reserves.

5. When team selection ends you will be allowed to select two substitutes by scrolling **UP/DOWN** through your reserves and pressing **FIRE** to select.

6. At half-time you will be able to alter your team and bring on substitutes.

7. Note that display slots are placed over the actual areas of the pitch that each individual player will cover in your team formation.

**************************NOTE END**************************

PLAYING GUIDE

At the start of the game you will be able to choose your team.

Sponsorship

At the start of each season you will be offered sponsorship. The maximum is 50,000 per division (i.e. Division 1 = 200,000). If you reject a sponsor the chances of another offer depend on your managerial rating (MR). A MR of 100 will give you a 75% chance of another offer whilst a MR of 50 will give you a 50% chance. If your MR is 25% or less you will get no more offers.

Then choose your skill level: start at 1 until you gain experience and playing skill. The higher levels help you to maintain a challenge in playing the game.

Management Record

This is a record of your achievements. Success points are earned from your final league position at the end of a season and from Cup match success. Your Managerial rating is an average of your success points per season and is out of 100.

Load/Save Game

Before each match you will have the chance to save or load the game. This allows you to stop the game and continue another time and will allow you to work your way up the league. Save/Load instructions are given in the machine instructions.

The Match
(see Team Selection Controls for details of how to pick the team).

1. Team Display
This is shown in three sections for your Defence, Midfield and Attack. Each team is shown with the players in their playing positions. The four paired slots on each screen show the man-to-man marking of players. That is players in slots horizontally next to each other on a screen will mark each other during the match action.

The slot at the top of the screen contains your reserve players and can be rolled through to select them.

2. Playing Skill
(see Player attributes)

************************** **NOTE** **************************

The skill of individual players affects the match action significantly. In the man-to-man marking, players with higher skill will tackle more effectively and dribble the ball more successfully past opponents of lesser skill.

For each half of the match, all of the players in the twelve marking zones are compared with their opposing players and, with a random factor thrown in, the highest value player will start a new playing action sequence in possession of the ball. If the difference between the two players is close, no action sequence will occur. Thus you can influence the whereabouts of the start of attacks and the likely number of them by the way you match the skill of your players up against the opponents with the man-to-man marking.

N.B. If the marking players are close in skill they will probably neutralise each other. If the skills are significantly different, the highest will probably win and start an attack with the ball at his feet. A player marking free space will probably start an attack from there, as the game treats him as marking a skill rating 2 player.

Players playing out of position, e.g. a Defender playing in Midfield will play as if they have a skill rating of only 2.

**************************NOTE END**************************

The goalkeeper's skill is a measure of his ability to save shots.

3. Formation
There are twelve possible zones in which you can place your outfield players. These are depicted by the four playing slots for outfield players on each of the three team selection screens. Thus you can play in many formations i.e. 4-3-3, 4-4-2, 4-2-4 etc. Since your team will play in the positions you choose you can decide to play defensively, attacking, with wingers, down the middle or however you wish.

************************** **NOTE** **************************

The team selection slots are directly over the area of the pitch which the player in that slot will play when the action starts. Any player in the horizontally adjacent slot will mark him during play and will play in the same zone. Players will also cover areas of the pitch next to their own if there is no player covering that area. Note that this zoning of players allows you to spot the performance of individual players because you can identify them by their position.

**************************NOTE END**************************

4. Opponents
The skill of your opponent's players will depend on who you are playing against. If you progress through the cup you will play more skillful teams as you advance. Top league teams will also be stronger opponents than lowly teams.

Fitness
Playing in a match will affect each player's fitness. They will pick up knocks during play and may be injured.

6. Full Team
You must pick eleven players before you will be allowed to end team selection. You will then be required to pick two substitutes. The substitutes may be brought on and the team formation changed at half time.

7. Playing Styles
During the Extra Training part of the game, you can modify the playing style of your team. The effect of this is visible during the match action. Thus your team will use close or long passing or high passes as you have selected. Note that different opponents will also use varying styles.

8. The Action
Each half of the match will consist of several action sequences. (See Playing Skill for details of how each sequence starts). Each sequence continues until either the ball is out of play, a goal is scored or the goalkeeper saves a shot.

The match action allows you to see the result of your actions. The skill of players you have selected and how you have positioned them will visibly affect what happens!

9. The Home Team
The Home Team will always start the match playing from left to right.

10. Half Time
At Half Time you can bring on substitutes and alter your team formation. This can be very useful, I'll give you an example:

In one match I noticed that my team was doing badly in midfield and I was one down at half time. I moved one midfielder over to mark the opponent's most successful midfield player and moved another out to the wing to give some width to the midfield play. I also moved an attacker out onto the wing. The extra width in midfield allowed my team to get round their strong midfield players and my attacking winger's crosses brought 4 goals in the second half and my team won 4–1.

MATCH RESULTS
After your match either:

a) The other league results and league table will be shown.
b) The result of your cup match shown.

INJURY REPORT
This displays a list of your injured players. Players with a fitness value less than 50% are injured and unfit to play. Players will accumulate knocks when playing in matches, and possibly sustain long term injuries. Players will recover their fitness gradually when rested from match play.

FINANCE
This shows the profitability of your club. If your club has a negative bank balance, you will be sacked.

Gate receipts are dependent on who was playing at home. If you are successful as a team your home receipts will rise. Cup success also produces high gate receipts.

Player Buy/Sell is a total of your Transfer Market trading.

Player wages are dependent on the skill of your players and the number of them. In other words a lot of highly skilled players will cost a lot in wages.

Overheads are a record of the fixed costs that are incurred by your club.

Profit is measured weekly.

All financial values are higher as you rise up the Divisions.

SELL PLAYERS

All of your players are listed during the sell player routine so you can check your squad. You will be able to sell a player if you wish and an offer up to his displayed value will be made for him if you do. If you reject the offer you will have to wait to the following week to try again. Remember you are paying wages for all players in your squad even if they are not picked to play. Also if you have less than thirteen players you cannot make up a team and matches will be forfeited.

BUY PLAYER

Up to three players will be for sale. You may bid for any of them. The higher your bid, the more chance of purchase. You may even be able to buy them for less than their value. The **SQUAD TOO BIG** message means you must sell a player before any more will be offered for sale.

EXTRA TRAINING

This feature allows you to modify the way your players pass the ball. It is an advanced feature and is best left unaltered until you have got used to the gameplay and watched a lot of matches.

Passing Height allows you to increase/decrease the height of passes. Basically high passes will produce a Kick and Rush style which can help to, say, bypass a weak midfield. Low passing will lead to closer play.

Passing Length allows you to increase/decrease the length of passes. Short passing will suit a highly skilled team that dribbles well. Long passing may suit a side with wingers.

The tips on Passing Height and Length above are just a guide and you will be able to develop your own technique to suit your team and style of play. You will see the effect of your passing style on the pitch.

If you get the **PERFECTED** message it means that you have reached the maximum or minimum length or height and more of the same extra training will not have an added effect.

THE SEASON

You will play all of the other teams in your division once and play through the Cups as far as you progress. Promotion and Relegation at the end of the season is three up three down.

SUCCESS

The aim of the game is to be as successful as possible and try and win the Treble of League and Two Cups. However the game is designed to be enjoyable enough for you to play as long as you like.

************************** **NOTE** **************************

PLAYER ATTRIBUTES

Players have 5 attributes which are shown on the various displays:

Name – the players name is shown.

Skill – in the ranges 3 to 9. This affects his play during the match. A player out of position e.g. a defender in attack or a midfield player playing in goal will play with a skill value of 2.

Fitness – out of 100. This is reduced by playing in a match as the player receives knocks or injuries. A player who is rested in the reserves will recover some of his fitness. A player with a fitness value of less than 50 is too badly injured to play.

Position – G, D, M, A. As follows:–
G Goalkeeper
D Defender
M Midfield Player
A Attacker

These are the players correct playing positions. Note a player playing out of position is less effective (see Skill above). Playing positions are easy to identify on the team selection screen. The goalkeeper's slot is over the goal. Defender's slots are on the same screen as your goalkeeper. Midfield players slots are shown against the middle pitch backdrop

value – 30,000 to 360,000. This is directly affected by the player's skill and the division you are playing in. It will affect his transfer market purchase and sale price.

************************** **NOTE END** **************************

Football Manager 2

ISTRUZIONI PER ALLENATORE 2 16 BIT

Qualora si desideri salvare una partita, assicurarsi di disporre di una dischetto formattato vuoto, prima di caricare il programma.

ISTRUZIONI PER ALLENATORE 2 8 BIT

Qualora si desideri salvare una partita, assicurarsi di disporre di una cassetta vuoto.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO ALLENATORE 2 8 BIT

SPECTRUM 48K – Battere LOAD"" e premere RETURN.

SPECTRUM +3 (Disc) – Inserire dischetto in Drive A, premere **RESET** e poi **ENTER**.

AMSTRAD (Disc) – Battere **RUN "FM2"** e premere **RETURN**.

AMSTRAD 464 (Cassetta) – Tenendo premuto **CTRL** battere **ENTER** minuscolo.

AMSTRAD 6128 (Cassetta) – Tenendo premuto il tasto **SHIFT**, premere @, quindi battere **TAPE** e premere **RETURN**. Poi battere **RUN"** e ancora **RETURN**.

C64 (Disco) – LOAD"*",8,1 e premere RETURN.

C64 (Cassetta) – Tenendo premuto **SHIFT**, battere **RUN/STOP**.

ISTRUZIONI PER SALVARE FM2 8 BIT

SPECTRUM 48K – Inserire cassetta vuota nel registratore e riavvolgere fino alla testa.

Se si tratta del primo salvataggio, azzerare il contatore. Prendere sempre nota del numero sul contatore, in modo da non cancellare quanto gia salvato.

Premere, poi, **PLAY** e **RECORD** sul registratore. Scegliere un numero di file (da 0 a 9) e poi premere **FUOCO**.

Ricordarsi di lasciare un intervallo di 10 secondi tra ciascuna file.

AMSTRAD (Cassetta) – Inserire una cassetta vuota e riavvolgere.

Azzerare il contatore, se questo e il primo salvataggio. Prendere sempre nota del numero, per non cancellare quanto gia salvato.

Premere **PLAY** e **RECORD** sul registratore. Scegliere un numero di file (da 0 a 9) e premere **FUOCO**.

Attenzione a non scrivere su file gia salvate.

Lasciare intervallo di 10 secondi tra le file.

AMSTRAD (Disk) – Inserire dischetto nuovo formattato nel drive. Scegliere Salvare sulla videata di gestione. Scegliere numero di file (da 0 a 9) Premere **FUOCO**.

Attenzione a non scegliere lo stesso numero di file due volte, perché la routine di salvare e di tipo distruttivo.

SPECTRUM +3 – Come per l'Amstrad Disc.

C64 (Cassetta) – Come per lo Spectrum.

C64 (Disc) – Come per l'Amstrad Disc.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO 16 BIT

ATARI ST – Inserire dischetto nel drive e accendere il computer. Dopo letto il messaggio, premere la **BARRA SPAZIATRICE**. Quindi premere due volte il bottone di sinistra del mouse sull'icona FM2.

AMIGA – Inserire dischetto nel drive e accendere il computer.

IBM PC E COMPATIBILI – Inserire dischetto nel drive A; e accendere il computer.

ISTRUZIONI SALVATAGGIO 16 BIT

(Atari ST, Amiga, IBM PC e COMPATIBILI)

Inserire un dischetto nuovo formattato nel

Scegliere **SALVARE** sulla videata di gestione.

Scegliere un numero di file (da 0 a 9) Premere **FUOCO**.

Attenzione a non scegliere due volte lo stesso numero di file, poiche questa routine e di tipo distruttivo.

IL NUOVO GIOCO

L'Allenatore 2, non è solo una versione potenziata dell'Allenatore 1, ma un completo rifacimento.

Allenatore 2 presenta numerose novità, rispetto alla prima versione, ma conserva anche tutte le caratteristiche che hanno fatto di Allenatore 1 un enorme successo di vendite.

I grafici delle azioni e le tattiche di formazione, sono stati completamente ridisegnati. La tua squadra, adesso, gioca nello stile e nella formazione scelte da te, e puoi addirittura osservare e giudicare la prestazione dei singoli giocatori. Ci sono, anche, un'infinità di azioni, quali passaggi raffinati, contrasti, traversoni, pallonetti in rete, tuffi del portiere, marcature ad uomo, passaggi stretti, allunghi. Sulla versione per macchine a 16 Bit, c'é perfino il Replay

I cambiamenti apportati nelle tattiche, includono la marcatura ad uomo, la scelta della formazione e le sostituzioni.

Ulteriori apporti sono rappresentati de partite di Coppa, Campionato completo a 92 squadre, Sponsorizzazioni, Funteggi, Tabella marcatori, un più ampio Calcio Mercato, Allenamenti, ecc.

Ci sono tanti modi per giocare, e siamo certi che ti divertirai a sviluppare il tuo stile personale.

Abbiamo lavorato sodo per molti mesi, per darti un gioco veramente divertente. Ci auguriamo che tu possa ottenere da Allenatore 2, tante e tante ore di buon divertimento.

PER INIZIARE SUBITO

Per ottenere il meglio dal gioco, dovrai studiare attentamente le istruzioni che seguono, ma per metterti in condizione di iniziare subito, ne abbiamo qui evidenziato alcune, comprese nei paragrafi tra **NOTA** e **FINE NOTA**. Leggendo queste, avrai subito una guida di base per giocare Allenatore 2.

CONTROLLI

L'intero gioco è controllato usando movimenti da joystick, così:

AZIONE	JOYSTICK	MOUSE	TASTIERA
SU	SU	SU	Q
GIÙ	GIÙ	GIÙ	S
SINISTRA	SINISTRA	SINISTRA	I
DESTRA	DESTRA	DESTRA	F
FUOCO	FUOCO	BOTTONE	RETURN/ENTER

L'uso del Joystick, o del Mouse, o della Tastiera, dipende dal tipo di computer con cui si gioca.

SU/GIÙ/SINISTRA/DESTRA, si usano per effettuare le scelte, utilizzando l'indicatore. FUOCO, serve a confermare la scelta.

******************************NOTA ******************************

CONTROLLI SELEZIONE FORMAZIONE

La formazione della squadra viene fatta su tre videate illustranti la difesa, la metà campo e l'attacco, come segue:

1. La cassella delle riserve si trova in alto sullo schermo. Puntando a questa, e premendo FUOCO, si ottiene il messaggio **FIRE TO QUIT (PREMERE FUOCO PER ABBANDONARE)**.

2. Quand appare questo messaggio:–
   a) con **SU/GIÙ** scorri tra le rivserve, e premendo **FUOCO** di nuovo, ne scegli una.

   b) **SINISTRA/DESTRA** si muovono sulla prossima videata di destra o sinistra, se possibile. Si usa, inoltre, per posizionare il tuo portiere, cioè: muovi il cursore dall'area di selezione verso il basso, due volte, e poi muovi sinistra/destra, a seconda della porta in cui sei.

   c) se hai scelto 11 giocatori, premendo **FUOCO** di nuovo, si termina la selezione.

3. Muovendo l'indicatore su una casella vuota e premendo **FUOCO**, si trasferisce la riserva, indicata in alto sullo schermo, su quella casella.

4. Premendo **FUOCO** su una casella che contiene un giocatore scelto, lo si trasferisce di nuovo tra le riserve.

Finita la scelta della formazione, ti è permesso di scegliere due sostituti, facendo scorrere **SU/GIÙ** tra le riserve e premendo **FUOCO** per operare la scelta.

6. Nell'intervallo, puoi procedere ad inserire le sostituzioni.

7. Da ricordare che le caselle sono situate sull'area del campo che ciascun giocatore della tua squadra dovrà coprire.

**************************** FINE NOTA ****************************

GUIDA PER GIOCARE

La scelta della squadra può essere effettuata all'inizio del gioco.

SPONSORIZZAZIONE

All'inizio di ogni stagione, ti viene offerta una sponsorizzazione. L'ammontare massimo del contributo è di 50.000 per ogni serie (p.es. Serie A = 200.000). Se decidi di rifiutare uno sponsor, le possibilità di un'altra offerta dipendono dalla tua reputazione di Allenatore (MR). Un MR di 100, ti dà il 75% di possibilità di un'altra offerta, mentre un MR di 50, te ne darà un 50%. Se il tuo MR è di 25 o meno, non avrai nessun'altra offerta.

Dopodiché, scegliti il livello di abilita: ti consigliamo di iniziare da 1, fino a che non acquisti esperienza di gioco. I livelli pui alti, consentono di mantenerti in corsa per lo scudetto.

TABELLA ALLENATORE

Questa è la tabella dei tuoi successi. I punti si ottengono dalla posizione in classifica a fine campionato e dai successi in partite di Coppa. La tua rinomanza è costituita dalla media dei punti, su 100, ottenuta in ciascuna stagione.

CARICARE/SALVARE

Prima di ogni partita, puoi salvare o caricare il gioco. Questo ti permette di fermarlo e continuarlo in un altro momento e di risalire la classifica. Le istruzioni per Salvare/Caricare si trovano nel manuale della macchina.

LA PARTITA

(per la scelta della formazione, vedi il paragrafo Controlli Scelta Formazione).

1. SCHIERAMENTO

– Questo viene mostrato nelle tre sezioni della Difesa, Centro Campo e Attacco. Ciascuna squadra appare con i giocatori nella loro posizione di gioco. Le quattro paia di caselle in ogni videata, indicano la disposizione delle marcature. Cioè, i giocatori nelle caselle allineate si marcheranno a vicenda, durante la partita.

La casella in alto sullo schermo, contiene le riserve, e si puo scorrere per effettuare la scelta.

2. ABILITÀ

(vedi Attributi del Giocatore)

**************************NOTA**************************

L'abilità di un singolo, influenza significativamente il gioco. Nelle marcature ad uomo, i giocatori più bravi effettueranno contrasti migliori e riusciranno a dribblare avversari meno dotati.

In ciascun tempo, tutti i giocatori nelle dodici zone di marcatura, vengono paragonati al proprio opponente, e viene anche incluso un fattore di imponderabilità. Il giocatore con il valore più alto, inizia la sequenza di un'azione in possesso di palla. Se la differenza di classe tra i due giocatori è minima, non si verifica alcuna azione. In questo modo, tu hai l'opportunità di influenzare la posizione di inizio di uno o più attacchi, dosando le abilità del tuo giocatore contro quelle dell'avversario nelle marcature ad uomo.

N.B. Se i due giocatori sono di simile bravura, molto probabilmente si neutralizzeranno a vicenda. Se, invece, sono molto diversi, quello più bravo vince e inizia un'azione di attacco, palla al piede. Un giocatore in zona libera inizierà l'attacco da lí, poiché il gioco lo considera di valore 2.

Giocatori che vengono a trovarsi fuori posizione, cioè un Terzino che gioca a Centro Campo, vengono trattati come se averssero un valore di 2.

***********************FINE NOTA***********************

La bravura di un portiere, viene data dalla sua capacita di parare.

3. DISPOSIZIONE

– In campo, ci sono dodici zone possibili, dove posizionare i giocatori. Queste sono illustrate da quattro caselle di gioco in ciascuna delle tre videate di selezione. In questo modo, ti è possibile disporti in diverse formazioni, come 4-3-3, 4-4-2, 4-2-4, ecc. Dal momento che la squadra giocherà nella posizione che scegli, puoi decidere di fare un gioco di difesa, o di attacco, con le ali, a centro campo o comunque preferisci.

**************************NOTA**************************

Le caselle di selezione si trovano direttamente sopra l'area di gioco in cui dovranno andare i giocatori contenuti nella casella. Gli avversari, contenuti nella casella immediatamente adiacente, giocano nella stessa zona ed effettueranno la marcatura. I giocatori coprono anche aree del campo adiacenti alla propria, quando non vi sono altri giocatori su questa. Da notare, che questa disposizione ti permette di valutare le prestazioni di ciascun giocatore, poiché puoi identificarli dalla posizione.

***********************FINE NOTA***********************

4. AVVERSARI

La bravura dei giocatori avversari, dipende da chi ti trovi a marcare. Mano a mano che procedi nel torneo, ti troverai davanti squadre sempre più forti. Le squadre di alta classifica, saranno sempre più forti di quelle in posizione inferiore.

5. FORMA

Ogni partita, influenzerà la condizione dei singoli giocatori. Durante il gioco, possono ricevere colpi, e anche infortunarsi.

6. SQUADRA COMPLETA

Per poter terminare la selezione della squadra, devi scegliere 11 giocatori. Dopodiché, potrai scegliere due sostituti. Questi ultimi, possono essere inseriti nella formazione alla fine del primo tempo.

7. STILE DI GIOCO

Durante la parte Allenamento Supplementare (Extra Training), puoi modificare lo stile di gioco della tua squadra, i cui effetti si vedranno in partita. In questo modo, la squadra tarà uso di passaggi stretti o lunghi o alti, a seconda di quali hai scelto. Ricorda, comunque, che anche gli avversari useranno stili di gioco diversi.

8. AZIONI

Ciascun tempo della partita, consiste in diverse sequenze di azione (per i dettagli su come inizia ogni sequenza, vedi paragrafo Abilita). Ciascuna sequenza continua fino a che la palla va fuori campo, o viene segnata una rete o il portiere fa una parata.

Le azioni ti permettono di verificare le consequenze delle tue impostazioni. La bravura dei giocatori che hai selezionato e la loro disposizione in campo, influenzeranno quello che avviene sul campo!

9. LA SQUADRA DI CASA

La Squadra di Casa inizia la partita giocando sempre da sinistra a destra.

10. INTERVALLO

Alla fine del primo tempo, puoi fare le sostituzioni e alterare la formazione. Questo può essere utile, e tanto per fare un esempio: In una data partita, si era notato che la nostra squadra non funzionava bene a centro campo, e stava perdendo per uno a zero, nel primo tempo. Abbiamo, allora, mosso un centrocampista, mandandolo a marcare il loro regista, poi ne abbiamo spostato un altro a giocare sulla fascia, per dare più respiro al nostro centro campo. Abbiamo, pure, spostato un attaccante all'ala. La maggiore ampiezza ottenuta a centro campo, ci permise di aggirare i loro più forti mediani, mentre i traversoni effettuati dall'ala, ci procurarono ben 4 reti, nella ripresa, facendoci vincere la partita per 4 a 1.

RISULTATI

A fine partita, appaiono, o:

a) I risultati della altre partite e la classifica.

b) Il risultato del tuo incontro di coppa.

TABELLA INFORTUNI

Contiene un elenco dei giocatori infortunati. I giocatori con un valore di forma inferiore al 50%, sono infortunati e impossibilitati a giocare. I colpi ricevuti durante le partite, possono, alla lunga, diventare seri infortuni. I giocatori possono guarire gradualmente, a patto di restare a riposo per qualche partita.

AMMINISTRAZIONE

Questa indica la situazione finanziaria della società. Se la società presenta un bilancio negativo, verrai licenziato

Gli incassi dipendono da chi gioca in casa. Se la tua squadra va bene, anche gli incassi aumenteranno. Anche i successi in Coppa producono incassi elevati.

Acquisto/Vendita di giocatori, è la somma delle tue attività sul Calcio Mercato.

Il salario dei giocatori, dipende dal numero di campioni di cui disponi. In altre parole, avere parecchi grossi nomi in squadra, significa pagare un sacco di soldi in stipendi.

Spese generali: sono costituite de tutte le spese fisse a carico della societa.

Il conto profitti e perdete, viene misurato sattimanalmente.

Mano a mano che passi da una Serie all'altra, tutti i valori finanziari aumentano.

VENDITA GIOCATORI

In questa routine, sono elencati tutti i tuoi giocatori, in modo da averli tutti sottocchio. Se lo desideri, cuindi, puoi metterne uno in vendita, e subito verrà fatta un'offerta, fino alla concorrenza del prezzo indicato. Se rifiuti l'offerta, dovrai attendere fino alla settimana seguente, prima di riprovare. Ricordati, comunque, che gli stipendi corrono, anche se i giocatori stanno fermi. Inoltre, ricorda anche che, se hai meno di tredici giocatori, non puoi far la squadra e dovrai saltare le partite.

ACQUISTO GIOCATORI

Ci sono tre giocatori in vendita. Tu puoi fare offerte per uno qualsiasi. Più la tua offerta e alta, più l'acquisto si presenta possibile. Puoi anche cercare di acquistare a meno del prezzo stabilito. Fai attenzione, se appare il messaggio "SQUAD TOO BIG" (SQUADRA TROPPO GROSSA), significa che devi vendere ungiocatore, prima che ne vengano messi in vendita altri.

ALLENAMENTO SUPPLEMENTARE

Questo ti permetta di modificare il modo di passare la palla. Si tratta di una caratteristica molto avanzata ed è bene che non la tocchi, fino a quando nor ti sei impratichito, osservando un bel po di partite.

Passaggi Alti, ti permette di aumentare/diminuire l'altezza del passaggio. I passaggi alti, in essenza, producono gli Allunghi, che possono servire, ad esempio ad aggirare un centro campo debole. Un passaggio basso, conduce ad un gioco più stretto.

Passaggi Lunghi: ti permette di aumentare/diminuire la lunghezza del passaggio. I passaggi corti sono adatti ad una squadra molto brava ed esperta nel dribbling. I passaggi lunghi, sono più adatti ad una squadra che gioca con le ali sulle fasce.

I suggerimenti di cui sopra, sono solo una guida, ma tu sarai presto in grado di sviluppare le tue tecniche, più adatte alla tua squadra. Gli effetti, si vedranno in campo.

Quando appare il messaggio "PERFECTED" (PERFEZIONATO), significa che hai raggiunto il massimo o il minimo dell'altezza o della lunghezza e che, continuare nell'allenamento supplementare sarebbe inutile.

LA STAGIONE

Dovrai incontrare, una volta, tutte le altre squadre nella tua Serie, oltre a giocare le partite di Coppa per cui ti qualifichi. A fine stagione, tre squadre sono Promosse e tre Retrocesse.

SUCCESSO

Lo scopo del gioco è di avere più successo possibile, cercando di fare la Tripletta vincendo il Campionato e le due Coppe. In ogni caso, il gioco è stato progettato per essere divertente da giocare, per tutto il tempo che vuoi.

**************************** NOTA ****************************

ATTRIBUTI DEL GIOCATORE

I giocatori hanno 5 attributi, tutti indicati nelle varie tabelle:

Nome – Viene indicato il nome del giocatore.

Abilità – Va da 3 a 9. Questo influenza la sua prestazione in partita. Un giocatore fuori posizione, p. es. un difensore in attacco o un centrocampista in porta, giocheranno con un valore di abilità di 2.

Forma – Misurata su 100. Questa viene a ridursi in partita, a causa dei colpi ricevuti o degli infortuni. Un giocatore che viene messo a riposo, tra le riserve, recupera parte della sua forma. Un giocatore con valore di forma inferiore a 50, è gravemente infortunato e non può giocare.

Posizione – G, D, M, A. Come segue: G = Goalkeeper (Portiere), D = Defender (Terzino), M = Midfielder (Centrocampista), A = Attacker (Attaccante). Queste sono le corrette posizioni di gioco. Da notare che un giocatore fuori posizione, diventa meno efficace (vedi sopra ad Abilità). Le posizioni di gioco sulla videata di selezione, sono semplici da identificare: la casella del portiere è posta sopra la porta.

Quelle cei centrocampisti, sono a metà sullo sfondo. Quelle degli attaccanti, sono nella videata del portiere avversario.

Valore – da 30.000 a 360.000. Questi valori sono direttamente influenzati dalle abilità del giocatore, in quale Serie milita, dal Calcio Mercato e dal prezzo spuntato.

**********************FINE NOTA**********************

Football Manager 2

ANWEISUNGEN FÜR FM2 16 BIT
Wenn Sie ein Spiel abspeichern wollen, vergewissern Sie sich, daß Sie eine formatierte Diskette bereit haben, bevor Sie das Programm laden.

ANWEISUNGEN FÜR FM2 8 BIT
Wenn Sie ein Spiel abspeichern wollen, vergewissern Sie sich, daß Sie eine leere Kassette bereit haben.

LADEANWEISUNGEN FÜR FM2 8 BIT

SPECTRUM 48K – Tippen Sie LOAD"" und drücken Sie dann **RETURN**.

SPECTRUM +3 (Diskette) – Legen Sie die Diskette ins Laufwerk A, drücken Sie **RESET** und dann **ENTER**.

AMSTRAD (Diskette) – Tippen Sie **RUN "FM2"** und drücken Sie dann **RETURN**.

AMSTRAD 464 (Kassette) – Halten Sie **CTRL** gedrückt und drücken Sie dann die kleine **ENTER**-Taste.

AMSTRAD 6128 (Kassette) – Halten Sie die **SHIFT**-Taste gedrückt und drücken Sie dann die @ Taste. Tippen Sie **TAPE** und drücken Sie dann **RETURN**. Tippen Sie **RUN"** und drücken Sie nochmal **RETURN**.

C64 (Diskette) – LOAD"*",8,1 eintippen und die **RETURN**-Taste drücken.

C64 (Kassette) – Halten Sie die **SHIFT**-Taste gedrückt und drücken Sie dann die **RUN/STOP**-Taste.

ABSPEICHERN BEI FM2 8 BIT

SPECTRUM 48K – Eine leere C60 Kassette in das Kassettendeck einlegen und an dem Vorlaufband vorbeispulen.

Wann Sie zum ersten mal abspeichern, stellen Sie den Zähler auf 000 ein. Notieren Sie sich die verschiedenen Zahlen beim speichern, damit Sie ein bereits gespeichertes Spiel nicht wieder löschen.

Drücken Sie nun **PLAY** und **RECORD** auf Ihrem Rekorder.

Wählen Sie eine Dateinummer (FILE NUMBER) von 0 bis 9 und drücken Sie dann auf **FIRE** (Feuer).

Passen Sie auf, daß Sie dabei kein Programm oder keine bereits gespeicherte Datei überschreiben und löschen.

Lassen Sie eine Pause von 10 Sekunden zwischen jeder FM2-Datei.

AMSTRAD (Kassette) – Legen Sie eine leere Kassette in den Rekorder und spulen Sie bis zum Anfang des Vorlaufbands zurück.

Wann Sie zum ersten mal abspeichern, stellen Sie den Zähler auf 000 ein. Notieren Sie sich die verschiedenen Zahlen beim speichern, damit Sie ein bereits gespeichertes Spiel nicht wieder löschen.

Drücken Sie nun **PLAY** und **RECORD** auf ihrem Rekorder.

Wählen Sie eine Dateinummer (FILE NUMBER) von 0 bis 9 und drücken Sie dann auf **FIRE** (Feuer).

Passen Sie auf, daß Sie dabei kein Programm oder keine schon gespeicherte Datei überschreiben und löschen.

Lassen Sie eine Pause von 10 Sekunden zwischen jeder FM2-Datei.

AMSTRAD (Diskette) – Legen Sie eine formatierte Diskette ins Laufwerk.

Wählen Sie **SAVE** (Abspeichern) vom Befehlsbildschirm (MANAGEMENT SCREEN).

Wählen Sie eine Dateinummer (FILE NUMBER) von 0 bis 9.

Drücken Sie auf **FIRE** (Feuer).

Passen Sie auf, daß Sie die gleiche Dateinummer nicht zweimal wählen, sonst könnten Sie einen Schaden anrichten.

SPECTRUM +3 (Diskette) – Wie bei den Anweisungen für Amstrad (Diskette).

C64 (Kassette) – Wie bei den Anweisungen für Spectrum (Kassette).

C64 (Diskette) – Wie bei den Anweisungen für Amstrad (Diskette).

LADEANWEISUNGEN FÜR FM2 16 BIT

ATARI ST – Legen Sie die Diskette ins Laufwerk A und schalten Sie Ihren Computer ein.

Nachdem Sie die Nachricht auf dem Bildschirm gelesen haben, drücken Sie die **LEERTASTE** (SPACE).

Klicken Sie nun den linken Mausknopf zweimal auf das FM2-Icon.

AMIGA – Legen Sie die Diskette ins Laufwerk und schalten Sie Ihren Computer ein.

IBM PC und KOMPATIBLE – Legen Sie die Diskette ins Laufwerk A und schalten Sie Ihren Computer ein.

ABSPEICHERN BEI FM2 16 BIT Atari ST, Amiga, IBM PC und Kompatible

Legen Sie eine neu formatierte Diskette ins Laufwerk.

Wählen Sie **SAVE** (Abspeichern) vom Befehlsbildschirm (MANAGEMENT SCREEN).

Wählen Sie eine Dateinummer (FILE NUMBER) von 0 bis 9.

Drücken Sie auf **FIRE** (Feuer).

Passen Sie auf, daß Sie die gleiche Dateinummer nicht zweimal wählen, sonst könnten Sie einen Schaden anrichten.

DAS NEUE SPIEL

Fußball Manager 2 ist nicht nur eine verbesserte Ausgabe von Fußball Manager 1, sondern es wurde Komplett neu geschrieben.

FM2 weist gegenüber FM1 viele Verbesserungen auf, hat aber trotzdem die wesentlichen Charakteristiken, die FM1 zu einem der meistverkauften Heimcomputerspielen gemacht haben.

Ich habe die Graphiken der Spielaktion und die Taktiken der Mannschaftsauswahl völlig neu gestaltet. Jetzt spielt Ihr Team den Stil und in der Aufstellung, die Sie ausgewählt haben und Sie können tatsächlich zuschauen und die Leistung der Spieler selbst beurteilen. Pässe mit großer Fertigkeit, Zweikämpfe, Querschläge, Direktschüsse ins Netz. Torhüter der mit Paraden Tore verhindert, Manndeckung, den Gegner ausspielen – mit anderen Worten: unendliche Spielmöglichkeiten. Für 16 bit Rechner gibt es sogar Wiederholungsmöglichkeiten einzelner Spielzüge.

Taktische Veränderungen umfassen Manndeckung, Wahl der Formationen und Einsatz von Reservespielern.

Weitere Verbesserungen beinhalten Liga-Meisterschaftsspiele, eine Liga mit 92 Mannschaften, Sponsoren, Erfolgspunkte, Torschützenaufstellung, ein verbesserter Markt für Spielertransfer, Training usw.

Es gibt zahllose Variationen bei der Speiltechnik für dieses Spiel und ich bin sicher, daß es Ihnen Freude bereitet, ihren eigenen Stil aus Fußballmanager zu entwickeln.

Ich habe viele Monaten lang hart gearbeitet, um Ihnen ein unterhaltsames Spiel anbieten zu können. Ich hoffe, daß Sie viele Stunden Spaß haben werden an Fußball Manager 2.

SCHNELLSTART DES SPIELS

Um das Spiel voll zu nutzen, sollten Sie die folgenden Anweisungen genau lesen. Damit Sie sich schnell mit dem Spiel zurechtfinden, habe ich einige Anweisungen mit den Begriffen ***ANMERKUNG*** und ***ANMERKUNG ENDE*** gekennzeichnet. Wenn Sie lesen was zwischen diesen Kennzeichnungen steht, dann haben Sie bereits die Grundbegriffe für das Spiel Fußball Manager 2.

KONTROLLFUNKTIONEN

Das gesamte Spiel wird mit Joystick-Bewegungen kontrolliert und zwar wie folgt:

Action	Joystick	Maus	Tastatur
HOCH	HOCH	HOCH	Q
RUNTER	RUNTER	RUNTER	S
LINKS	LINKS	LINKS	I
RECHTS	RECHTS	RECHTS	F
FIRE	FIRE	KNOPF	Return/Enter

Die Benutzung des Joystick, der Maus oder der Tastatur hängt vom Computer ab, auf dem das Spiel gespielt wird.

Das Spiel benutzt die Bewegungen **HOCH/RUNTER/LINKS/RECHTS** um mit dem Cursor Dinge auszuwählen. **FIRE** wird benutzt, um die Auswahl zu bestätigen.

********************* **ANMERKUNG** **********************

KONTROLLFUNKTION BEI DER MANNSCHAFTSAUSWAHL

1. Die Spalte für die Reservespieler befindet auf dem Bildschirm oben. Wird **FIRE** gedrückt wenn de Lichtpfeil auf diese Spalte zeigt, dann erscheint die **FIRE TO QUIT** Meldung.

2. Wenn die **FIRE TO QUIT** Meldung erscheint dann können Sie:
a) mit der **UP/DOWN** Funktion alle Reservespieler abfahren und mit der Kontrolle **FIRE** wählen Sie einen aus.
b) **LINKS/RECHTS** Bewegungen bringt Sie, wenn möglich, zum nächsten Bild rechts oder links. Damit können Sie auch den Tormann in Stellung bringen. Das heißt Sie müssen die Lichtmarke zweimal von der Stelle der Spielerauswahl bewegen und dann nach rechts oder links, abhängig davon wo Ihr Torhüter steht.
c) Wenn Sie nochmal **FIRE** drücken wird die Mannschaftsauswahl beendet wenn bereits elf Spieler ausgesucht sind.

3. Wenn Sie den Pfeil auf eine leere Spalte bewegen und dabei **FIRE** drücken, dann wird der Transferspieler, der oben am Bildschirm gezeigt wird in diese Spalte gebracht.

4. Wenn Sie **FIRE** auf einer Spalte drücken in der sich schon ein Spieler befindet, dann wird dieser in die reserve zurückversetzt.

5. Wenn die Mannschaftsauswahl beendet ist, dann haben Sie die Möglichkeit mit der **HOCH/RUNTER** Funktion aus Ihren Reservespielern mit **FIRE** noch zwei Ersatzleute auszusuchen.

6. Bei Halbzeit können Sie die Mannschaft verändern und die Ersatzspieler aufstellen.

7. Beachten Sie, daß die Anweisungsspalten sich über dem eigentlichen Spielfeld befinden und jeder einzelne Spieler muß in Ihre Mannschaft passen.

******************* **ANMERKUNG ENDE** ******************

SPEILANLEITUNG

Zum Spielbeginn können Sie Ihre Mannschaft auswählen.

Sponsoren

Am Anfang jeder Spielzeit werden Ihnen Sponsorengelder angeboten. Das Maximum pro Liga ist 50,000 (das heißt 1. Liga – 200,000). Wenn Sie einen Sponsor ablehnen, dann hängen Ihre Chancen, ein neues Angebot zu bekommen von Ihren Managerqualitäten ab (Managerial Rating MR). Eine MR von 100 gibt Ihnen eine Chance von 75% auf eine neues Angebot, ein MR von 50 gibt Ihnen nur eine 50%-ige Chance. Wenn Ihr MR nur 25% oder weniger ist, dann bekommen Sie kein Angebot mehr.

Dann wählen Sie Ihr Fertigkeits-Niveau. Fangen Sie bei 1 an bis Sie etwas Erfahrungen und Spielfertigkeit erlangt haben. Ein höheres Niveau wird Ihnen allerdings neuen Ansporn geben, das Spiel weiterzuspielen.

Ihre Managerleistung

In einem Bericht werden Ihre Leistungen festgehalten. Erfolgspunkte werden entsprechend Ihrem Tabellenstand am Ende der Saison

vergeben und von den Erfolgen in den Pokalspielen. Ihre Managerial Rating wird aus dem Durchschnitt Ihrer Erfolgspunkte pro Saison aus 100 errechnet.

Laden und Sichern des Spiels
Vor jedem Spiel haben Sie die Möglichkeit, das Spiel zu laden oder zu sichern. Damit können Sie das Spiel unterbrechen und zu einer anderen Zeit fortsetzen und Sie können sich damit die Tabelle hocharbeiten. Anweisungen für Laden und Sichern entnehmen Sie den Rechneranleitungen.

Das Spiel
(siehe auch die Kontrollfunktionen zur Auswahl der Mannschaft)

1. Die Mannschaftsdarstellung
Diese wird in drei Abteilungen vorgestellt und zwar die Verteidigung, das Mittelfeld und die Sturmreihe. Die Spieler beider Mannschaften werden in ihrer Spielerposition gezeigt. Die vier paarweisen Spalten auf jedem Bild zeigen die Manndeckung der Spieler. Das heißt Spieler, die neben sich waagrechte Spalten zeigen, werden sich während des Spiels bewachen.

Die Spalte oben am Bildschirm enthält Ihre Reservespieler und kann zur Auswahl gerollt werden.

2. Die Spielerfähigkeiten
(siehe Spielereigenschaften)

********************** **ANMERKUNG** **********************

Die Fertigkeiten der einzelnen Spieler haben einen wesentlichen Einfluß auf den Spielverlauf. Bei der Mann-Deckung zum Beispiel, können Spieler mit besseren Fertigkeiten wirkungsvoller angreifen und erfolgreicher dribbeln als ein Gegener mit weinger guten Fertigkeiten.

In beiden Halbzeiten werden alle Spieler in den zwölf Beurteilungszonen mit den gegnerischen Spielern verglichen. Der am höchsten beurteilte Spieler beginnt die nächste Spielphase, mit einem Unsicherheitsfaktor versehen, in Ballbesitz. Wenn der Unterschied zwischen den beiden Spielern gering ist, beginnt keine neue Spielphase. Mit dem Mann-zu-Mann-Vergleich können Sie den Ort und den Zeitpunkt eines Angriffe und die Anzahl derselben beeinflussen.

N.B. Wenn die Qualität zweier Speiler eng beieinander liegt dann werden sie sich wahrscheinlich neutralisieren. Wenn Ihre Fertigkeiten sehr unterschiedlich sind, wird der am höchsten bewertete wahrscheinlich gewinnen und wird einen Angriff mit dem Ball am Fuß starten. Ein Spieler, der nur mit einem freien Feld beurteilt ist wird vermutlich von dort einen Angriff starten, da das Spiel ihn als zweitrangigen Spieler beurteilt.

Spieler, die außerhalb ihrer Position spielen, zum Beispiel ein Verteidiger im Mittelfeld, spielt so als ob er zweitklassig beurteilt worden wäre.

******************* **ANMERKUNG ENDE** *******************

Die Fertigkeit des Torhüters wird nach seinen Fähigkeiten beurteilt, Tore zu verhindern.

3. Die Aufstellung
Es gibt zwölf mögliche Zonen, in die Sie ihre Feldspieler in Position bringen können. Diese werden durch die vier Spielspalten für die Feldspieler auf jedem der drei Bildschirme für die Mannschaftsauswahl dargestellt. Damit könne Sie viele taktischen Formationen spielen, zum Beispiel 4-3-3, 4-4-2, 4-2-4 usw. Da ihre Mannschaft in der Position spielt, die Sie ausgewählt haben, können Sie so spielen wie Sie wollen – defensiv, im Angriff, über die Flügel order durch die Mitte.

********************* **ANMERKUNG** *********************

Die Spalten für die Mannschaftsauswahl befinden sich direkt über dem Bereich des Spielfeldes, in dem der Spieler in der Spalte spielen wird, wenn das Spiel startet. Jeder Spieler in der angrenzenden waagrechten Spalte wird diesen Spieler während des Spieles decken und in der gleichen Spielzone aktiv sein. Die Spieler werden ebenso Bereiche abdecken, die ihrer Position am nächsten sind, wenn dort kein anderer Spieler ist. Diese Festlegung der Spielbereiche erlaubt es Ihnen, die Leistung der einzelnen Spieler zu beurteilen, da Sie die Spieler durch ihre Position identifizieren können.

******************* **ANMERKUNG ENDE** *******************

4. Die Gegner
Die Fertigkeit der gegnerischen Spieler hängt davon ab, gegen wen Sie spielen. Wenn Sie in den Pokalspielen vorwärts kommen, werden Sie mit jedem Spiel schwerere Gegner bekommen. Mannschaften, die in der Tabelle oben stehen, sind ebenso schwierigere Gegner als Mannschaften, die in der Tabelle unten stehen.

5. Fitness
Ein Spiel beeinträchtigt auch die Fitness jedes einzelnen Spielers. Sie können gerempelt werden und können sich verletzen.

6. Komplette Mannschaft
Sie müssen in jedem Fall elf Spieler auswählen, bevor Sie die Spielerauswahl beenden können. Dann werden Sie aufgefordert, zwei Ersatzspieler auszuwählen. Die Ersatzspieler können zur Halbzeit eingesetzt werden und die Mannschaftsformation kann geändert werden.

7. Spielstil
Während des Sondertrainingsteils im Spiel können Sie den Spielstil Ihrer Mannschaft modifizieren. Der Effekt dieser Änderung ist sichtbar während des Spielverlaufs. Demzufolge wird Ihre Mannschaft kurzes oder langes Zuspiel praktizieren oder hohe Pässe schlagen, genau wie Sie es ausgewählt haben. Beachten Sie, daß die verschiedenen Gegner auch verschiedene Spielweisen einsetzen werden.

8. Spielverlauf
Jede Halbzeit des Spiels umfaßt verschiedene Handlungsabläufe (siehe Einzelheiten zur Spielfertigkeit, damit Sie sehen wie ein Ablauf beginnt). Jeder Ablauf dauert so lange, bis entweder der Ball im Aus ist, ein Tor fällt oder der Torwart einen Ball hält.
Im Spielverlauf können Sie das Ergebnis Ihrer Vorleistung sehen. Die Fertigkeit der Spieler die Sie ausgewählt haben und die Sie an einer bestimmten Position eingesetzt haben wird sich sichtbar auf den Spielverlauf auswirken.

9. Die Heimmannschaft
Die Heimmannschaft hat immer Anspiel und spielt von links nach rechts.

10. Halbzeit
Zur Halbzeit können Sie die Reservespieler einsetzen und die Mannschaftsformation verändern. Hier ein Beispiel:

In einem Spiel habe ich festgestellt, daß meine Mannschaft im Mittelfeld schlechte Leistungen brachte und zur Halbzeit zurücklag. Einen Mittelfeldspieler brachte ich auf die andere Seite, um den erfolgreichsten gegenerischen Mittelfeldspieler zu decken, einen zweiten stellte ich auf den Flügel, um etwas Raum für das Spiel im Mittelfeld zu gewinnen. Ebenso stellte ich einen Stürmer auf den Flügel. Der zusätzliche Raum im Mittelfeld erlaubte es meiner Mannschaft, um das starke Mittelfeld der Gegner herumzukommen und die Querpässe meiner angreifenden Flügelspieler ermöglichten vier Tore in der zweiten Halbzeit und meine Mannschaft gewann 4:1.

SPIELERGEBNISSE

Nach dem Spiel werden entweder
a) die Ergebnisse der anderen Ligaspiele und die Tabelle oder
b) das Ergebnis Ihres Pokalspiels angezeigt.

VERLETZUNGSLISTE

Hier wird die Liste der verletzten Spieler angezeigt. Spieler mit einem Fitnesswert von weniger also 50% gelten als verletzt und können nicht spielen. Spieler können eine Reihe von Rempeleien in Spielen erfahren und möglicherweise Langzeitverletzungen erleiden. Die Spieler erholen sich langsam, wenn sie nicht zu Spielen eingesetzt werden.

DIE FINANZEN

Die Finanzen geben an, ob Ihr Club Gewinne erwirtschaftet. Wenn Ihr Club Schulden hat dann werden Sie gefeuert.

Die Eintrittsgelder hängen davon ab, wer der Gegener des Heimspiels ist. Wenn Ihr Team bei Heimspielen erfolgreich ist, dann steigen die Eintrittsgelder. Pokalerfolge bringen auch höhere Eintrittsgelder.

Spieler Buy/Sell die Gesamtheit Ihres Transfermarkthandels an.
Die Spielergehälter hängen von den Fähigkeiten der Spieler ab und von ihrer Zahl. Mit anderen Worten, viele hochklassige Spieler kosten eine große Gehaltssumme.

Overheads gibt die Summe ihrer festen Kosten für Ihren Club an.
Gewinne werden wöchentlich berechnet.
Das ganze finanzielle Vermögen steigt mit Ihrem Aufstieg in der Tabelle.

SPIELERVERKAUF

Alle Spieler werden während des Verkaufsablaufs aufgelistet. Damit kann man die Mannschaft überprüfen. Wenn Sie wollen, können Sie einen Spieler verkaufen und ein Angebot bis zur Höhe des angezeigten Wertes des Spielers wird vorgelegt. Wenn Sie das Angebot ablehnen, dann müssen Sie für einen neuen Versuch bis zur folgenden Woche warten. Denken Sie daran, daß Sie für alle Spieler Ihrer Mannschaft Geälter bezahlen, auch wenn sie nicht für ein Spiel aufgestellt werden. Wenn Sie weniger als 13 Spieler haben können Sie keine Mannschaft aufstellen und Spiele werden gestrichen.

KAUF VON SPIELERN

Bis zu drei Spielern werden verkauft. Sie können für jeden von ihnen ein Angebot machen. Je höher das Angebot, desto wahrscheinlicher die Chance, daß Sie den Zuschlag bekommen. Es ist auch möglich, daß Sie die Spieler unter ihrem eigentlichen Wert kaufen können. Die Meldung **SQUAD TOO BIG** heißt, daß Sie einen Spieler verkaufen müssen, bevor weitere Spieler zum Verkauf angeboten werden.

SONDERTRAINING

Diese Einrichtung erlaubt es Ihnen, die Art und Weise wie ein Spieler den BNall spielt, zu modifizieren. Es ist eine recht fortgeschrittene Einrichtung und sollte unverändert belassen werden bis Sie sich an das Spiel gewöhnt haben und eine Reihe von Spielen angesehen haben.

"Passing Height" erlaubt es Ihnen, die Höhe des Zuspiels zu verändern. Hohe Pässe haben im Grunde nur ein Spiel mit einem Schuß und alles rennt zur Folge. Das ist dann hilfreich, wenn man ein schwaches Mittelfeld umgehen will. Niedrigere Pässe haben ein engeres Spiel zur Folge.

"Passing Length" erlaubt es Ihnen, die Länge des Zuspiels zu erhöhen oder zu verringern. Ein kurzes Zuspiel liegt einer Mannschaft mit guten Fertigkeiten und guten Dribbel-Spiel eher. Langes Zuspiel kommt eher einer Mannschaft mit Flügelspielern entgegen.

Die Hinweise über die Passhöhe und – länge sind nur eine Richtschnur und Sie werden bald selbst Ihre eigenen Techniken entwickeln, die zu Ihrer Mannschaft und Ihrem Stil passen. Die Auswirkungen Ihres Zuspiels werden Sie auf dem Spielfeld sehen.

Wenn Sie die Meldung **PERFECTED** erhalten, dann heißt das, daß Sie das Maximum oder Minimum der Länge oder der Höhe erreicht haben. Zusätzliches Sondertraining hat somit keine Auswirkungen mehr.

DIE SPIELZEIT

In den Ligaspielen werden sie gegen die anderen Mannschaften nur einmal spielen. In der Pokalrunde spielen sie so lange, wie sie wie Sie weiterkommen. Der Aufstieg oder der Abstieg betrifft immer drei Mannschaften.

ERFOLG

Ziel des Spiels ist es, so erfolgreich wie möglich zu sein und einen Dreifachsieg im Gewinn der Meisterschaft und zwei Pokalen anzustreben. Nichtsdestoweniger ist das Spiel so angelegt, daß es Spaß macht und Sie so lange spielen wie Sie Lust haben.

**************************ANMERKUNG**************************

SPIELEREIGENSCHAFTEN

Die Spieler haben fünf Eigenschaften die verschieden angezeigt werden:

Name – der Name des Spielers wird angezeigt.

Fertigkeit – in der Rangordnung 3 bis 9. Diese haben Auswirkungen auf sein Spiel während des Spiels. Ein Spieler, der sich nicht auf seiner Position befindet, sagen wir ein Verteidiger als Stürmer oder ein Mittelfeldspieler steht im Tor, dann hat er nur den Wert 2.

Fitness – aus 100. Dieser Wert verringert sich während des Spielverlaufs, wenn der Spieler gerempelt wird und sich Verletzungen zuzieht. Einer Spieler, der sich auf der Reservebank wieder erholt, gewinnt wieder an Fitness. Ein Spieler mit einem Fitnesswert unter 50 ist zu verletzt und nicht einsatzfähig.

Position – G, D, M, A. **G** steht für Torhüter (Goalkeeper). **D** steht für Verteidiger (Defender). **M** steht für Mittelfeldspieler und **A** steht für Stürmer (Attacker). Dies sind die korrekten Spielerpositionen. Beachten Sie daß wenn ein Spieler außerhalb seiner eigentlichen Position spielt, daß er dann an Effektivität verliert (siehe oben unter Fertigkeit). Die Spielpositionen sind leicht auf dem Schirm zur Auswahl der Mannschaft zu erkennen: Die Torhüterspalte ist über dem Tor, die Verteidigerspalten sind auf dem selben Schirm wie die Torhüters. Die Spalten der Mittelfeldspieler werden auf dem Hintergrund des Mittelfeldes angezeigt und die Spalten der Stürmer sind auf dem selben Schirm wie die des gegnerischen Torhüters.

Wert – 30,000 bis 360,000. Dieser Wert wird unmittlebar durch die Fertigkeit des Spielers beeinflußt und durch die Liga, in der Sie spielen. Es hat auch Auswirkungen auf den Markt für Spielertransfer und den Verkaufspreis.

**************************ANMERKUNG ENDE**************************

Football Manager 2

INSTRUCCIONES PARA FM2 16 BIT

Si quiere conservar un juefo, asegurese de que tiene un disco virgen formateado antes de cargar su programa.

INSTRUCCIONES PARA FM2 8 BIT

Si quiere conservar un juego, asegurese de que tiene una cinta virgen.

INSTRUCCIONES DE CARGA PARA FM2 8 BIT

SPECTRUM 48K – Para cargar el juego, escriba LOAD "" y después apriete **RETURN**.

SPECTRUM +3 (Disco) – Ponga el disco en el cassette A, apriete **RESET** y después apriete **ENTER**.

AMSTRAD (Disco) – Escriba **RUN "FM2"** y después apriete **RETURN**.

AMSTRAD 464 (Cinta) – Mantenga apretado **CTRL** y apriete la tecla pequeña **ENTER** al mismo tiempo.

AMSTRAD 6128 (Cinta) – Mantenga apretada la tecla **SHIFT** y apriete la tecla @, después escriba **TAPE**. Ahora apriete **RETURN**. Después escriba **RUN"** y apriete **RETURN** otra vez.

C64 (Disco) – LOAD"*",8,1 ahora pulse RETURN.

C64 (Cinta) – Mantenga apretado la tecla **SHIFT** y apriete la tecla **RUN/STOP**.

INSTRUCCIONES PARA CONSERVAR JUEGOS FM2 8 BIT

SPECTRUM 48K – Introducir C60 virgen en su cassette y hacer avanzar la cinta pasado el punto inicial.
Ponga el índice de la cinta (TAPE INDEX) en 000 si es la primera vez que conserva un juego en esa cinta.
Al acabar de conservar el juego, anote el número del índice para que no borre un juego previamente conservado.
Ahora apriete **PLAY** y **RECORD** en su cassette. Selecciones un número de (File) Ficha de 0 a 9 y apriete **FIRE**.

Tenga cuidado de que no grabe sobre otro programa u otra ficha previamente conservados. Deje un espacio de 10 segundos entre cada FM2 ficha.

AMSTRAD (Cinta) – Introducir C60 virgen en su cassette y hacer avanzar la cinta pasado el punto inicial.
Ponga el índice en 000 si es la primera vez que conserva un juego y anote el número del índice para que no borre un juego conservado previamente .

Apriete **PLAY** y **RECORD** en su cassette. Seleccione el número de ficha de 0 a 9 y apriete **FIRE**.

Tenga cuidado de que no grabe sobre otro programa o una ficha previamente conservados.

Deje un espacio de 10 segundos entre cada ficha FM2.

AMSTRAD (Disco) – Ponga un disco nuevo formateado en el cassette, seleccione **SAVE** en MANAGEMENT SCREEN (Panatalla de Gestión), seleccione el número de ficha de 0 a 9 y apriete **FIRE**.

Tenga cuidado de que no selecionne el mismo número de ficha dos veces, ya que la operación de conservar es destructiva.

SPECTRUM +3 (Cinta) – instrucciones de grabación igual que las del Spectrum 48K, AUNQUE SE PUEDE CARGAR DESDE DISCO SOLO SE PUEDE GRABAR EN CINTA.

C64 (Cinta) – Para conservar - siga las instrucciones de conservar de Spectrum.

C64 (Disco) – Para conservar - siga las instrucciones de conservar del Disco Amstrad.

INSTRUCCIONES DE CARGA PARA EL FM2 16 BIT

ATARI ST – Introduzca el disco en el cassette y encienda la computadora. Apriete la barra espaciadora después de que haya leido el mensaje. Luego mueva el botón MOUSE izquierdo hasta que suenen dos cliks en el icono (ICON) del FM2.

AMIGA – Introduzca el disco en el cassette y encienda la computadora.

IBM PC Y OTRAS COMPATIBLES – Introduzca el disco en el cassette A y encienda la computadora.

INSTRUCCIONES PARA CONSERVAR PARA FM2 16 BIT Atari ST, Amiga, IBM PC y compatibles

Introduzca un disco nuevo forateado en el cassette, seleccione **SAVE** en el MANAGEMENT SCREEN (pantalla de gestión), seleccione el número de ficha de 0 a 9 y apriete **FIRE**.

Tenga cuidado de que no seleccione el mismo número de ficha dos voces, ya que la operación de conservar es destructiva.

EL NUEVO JUEGO

Entrenador de fútbol 2 no es solamente mejor que Entrenador de Fútbol 1, es un juego completamente reformado.

FM2 tiene muchas mejoras pero sin embarfo contiene aún los ingredientes básicos que aseguraron que FM1 fuese uno de los juegos de computadora personal de más venta jamás.

Yo he rediseñado por completo los gráficos de la acción del partido y las tácticas de selección del equipo. Tu equipo ya juega con el estilo y la formación que elijas y puedes efectivamente mirar y juzgar la actuación de los jugadores individuales. Hay una variedad infinita de acción: pases de mucha destreza, entradas fuertes, cruces de balón, boleas en la portería, paradas cuando el portero salta para parar, marcaje de cerca, pases cortos, contraataques. Hay incluso "replay" en las versiones de máquinas de 16 piezas.

Los cambios técnicos incluyen marcaje individual y distintas posibilidades de formación y sustituciones.

Otras mejoras incluyen partidos de la Copa de Liga, la Liga Completa de 92 equipos, Patrocinio, Puntuación, Exhibición de los goleadores, Entrenamiento, etc.

Hay una variedad sin fin de métodos de jugar este juego y estoy seguro de que te divertirá desarrollando tu propio estilo como entrenador de fútbol.

He trabajado mucho durante meses para darte un juego muy divertido. Espero que pases muchas horas disfrutando del Entrenador de Fútbol 2.

EMPEZAR A JUGAR ENSEGUIDA

Para aprovecharte el máximo de este juego tendrás que estudiar las siguientes instrucciones con mucho cuidado. Para ayudarte a empezar a jugar enseguida he identificado algunas de las instrucciones entre las palabras ****NOTA**** y ****FINAL****.

La lectura de estas instrucciones te darán la guía básica al juego de Entrenador de Fútbol 2.

LOS CONTROLES

Todo el juego se controla por movimientos de palanca, como se explica a continuación.

ACCION	PALANCA	RATON	TECLADO
ARRIBA	ARRIBA	ARRIBA	Q
ABAJO	ABAJO	ABAJO	S
IZQUIERDA	IZQUIERDA	IZQUIERDA	I
DERECHA	DERECHA	DERECHA	F
DISPARA	DISPARA	TECLA	RETORNO/ENTRA

El uso de la palanca, ratón o teclado depende del tipo de computadora en que se juegue.

El juego usa UP/DOWN/LEFT/RIGHT para seleccionar los artículos usando el indicador señalado. Se usa FIRE para confirmar una selección.

*******************************NOTA*******************************

LOS CONTROLES DE SELECCION DE EQUIPO

La selección del equipo se lleva a cabo en tres pantallas que exhiben defensa, centro y ataque de la siguiente manera:

1. El espacio de reserva de jugadores aparece en la parte de arriba de la pantalla. Cuando aprietas **FIRE** señalando a este espacio aparecerá el mensaje **FIRE TO QUIT (DISPARA PARA DESPEDIR)**.

2.

   a) **UP/DOWN** t subirá y bajará por la reserva de jugadores y si aprietas **FIRE** seleccionarás uno.

   b) **LEFT/RIGHT** le desplazarán a la próxima pantalla derecha o izquierda si es posible, también se utiliza para colocar a su portero en posición primera – mueva su cursor desde el área de selección de jugadores dos veces hacia abajo y, según el extremo en que se encuentre su portero, muévalo a la izquierda/derecha.

   c) cuando hayas seleccionado il jugadores aprieta **FIRE** otra vez para acabar la selección.

3. Moviendo el indicador a un espacio vacío y apretando **FIRE** transferirás el jugador en reserva que aparece en la parte de arriba de la pantalla a ese espacio.

4. Apretando **FIRE** en un espacio que contiene un jugador seleccionado le devolverá a la reserva.

5. Cuando acabes de seleccionar a tu equipo podrás seleccionar dos sustitutos bajando y subiendo el indicador **UP/DOWN** por tus reservas y apretando **FIRE** para seleccionar.

6. En el descanso podrás cambiar tu equipo introduciendo sustitutos.

7. Los espacios de indicación están en las áreas de juego que cada jugador cubrirá en la formación de equipo.

*******************************FINAL*******************************

GUIA DE JUEGO

Al comienzo de juego podrás escoger tu equipo.

PATROCINIO

Al comienzo de cada temporada te harán una oferta. El máximo será de 50.000 por división (ej: 1ª División = 200.000). Si rechazas una oferta las posibilidades de otra oferta dependerán de tu categoría como entrenador (MR). Un MR de 100 te dará un 75% de posibilidades de otra oferta, mientras que uno de 50 te dará un 50%. Si tu MR es de 25% o menos no tendrás más ofertas.

Escoge tu nivel de juego: comienza en 1 hasta que ganes experiencia y destreza en el juego. Los niveles más alto te ayudarán a mantener la emoción y el reto en este juego.

EXPEDIENTE COMO ENTRENADOR

Este es un expediente de tus éxitos. Ganas puntos por tu posición final en la liga al término de la temporada y de los éxitos de partidos de Copa. Tu categoría como entrenador es una media de tus puntos por temporada y es sobre 100.

CARGA/GUARDA EL JUEGO

Entes de cada partido podrás cargar o guardar el juego. Esto te permitirá pararle y continuar en otro momento y te permitirá escalar en la liga. Instrucciones de Guarda/Carga vienen con las instrucciones de la máquina.

EL PARTIDO

Para escoger el equipo mira en los Controles de Selección de Equipo.

1. EXHIBICION DE EQUIPO

Aparece en tres secciones: defensa, centro y ataque. Cada equipo aparece con los jugadores en posición de juego. Los cuatro pares de espacios en cada pantalla muestran el marcaje individual de jugadores. Así, jugadores que está al lado el uno del otro horizontalement se marcarán entre sí durante el juego. El espacio en la parte de arriba de la pantalla contiene los jugadores en reserva y se puede accionar para seleccionarlos.

2. DESTREZA DE JUEGO

(Ver atributos de jugadores).

***************************NOTA***************************

La destreza de un jugador afecta la acción del partido significativamente. En el marcaje individual, los jugadores con más destreza entrarán con más habilidad y regatearán con más éxito pasando a jugadores de menos destreza.

En cada mitad de partido, a todos los jugadores en las doce zonas marcadas se les compara con sus jugadores contrarios y, con un factor de azar, el jugador de más valor comenzará la secuencia de acción de juego en posesión del balón. Si la diferencia entre dos jugadores es poca, no se producirá secuencia de acción. Así tu puedes influir el lugar donde comienza el juego y la probabilidad de los comienzos de acuerdo con como haces los marcajes de tus jugadores con los contrarios.

Preste atención. Si los jugadores que se marcan tienen parecida destreza, probablement se neutralizarán. El de más destreza probablemente ganará y comenzará un ataque con el balón en sus pies. Un jugador sin contrario probablemente empezará un ataque ya que el juego le tratará como si estuviese marcando a un jugador de destreza 2.

Jugadores jugando fuera de su posiciíon, ej: defensa jugando como centro, jugarán como si tuviesen una destreza de sólo 2.

*************************** FINAL***************************

La destreza del portero se mide por su capacidad de parar balones.

3. FORMACION

Hay doce zonas posibles en las cuales puedes colocar tus jugadores en el campo. Estas aparecen en los cuatro espacios de juego para jugadores en cada una de las tres pantallas de selección. Así, puedes jugar con muchas formaciones, ej: 4-3-3, 4-4-2, 4-2-4. etc. Ya que tu equipo jugará en las posiciones que tu escogas, puedes decidir jugar a la defensiva, al ataque con los laterales, en el centro del campo o como quieras.

*************************** NOTA***************************

Los espacios de selección de equipo están directamente sobre el área de juego en el que el jugador jugará en ese espacio cuando la acción comience. Un jugador en el espacio horizontalmente adyacente le marcará durante el partido y jugará en la misma zona. Además los jugadores cubrirán áreas del campo adyacentes a la suya si no hay otro jugador cubriéndolas. Esta manera de corresponder jugadores con zona te permitirá observar la actuación de jugadores individuales porque podrás identificarlos por su zona.

4. CONTRARIOS
La destreza de tus contrarios dependerá de contra quien estes jugando. Si avanzas en la Copa, jugarás contra mejores equipos a medida que avances. Los equipos a la cabeza de la liga serán mejores que los que están enla cola.

5. FORMA FISICA
Jugar en un equipo afectará la forma física de un jugador. Recibirá golpes y quizás sera lesionado.

6. EQUIPO COMPLETO
Tendrás que escoger 11 jugadores antes de que puedas finalizar la selección del equipo. Después tendrás que escoger dos sustitutos. Podrás utilizar los sustitutos y cambiar la formación del equipo en el descanso.

7. ESTILOS DE JUEGO
Puedes modificar el estilo de juego del equipo durante la parte Extra de Entrenamiento. Su efecto es visible durante el partido. Así tu equipo usará pases cortos, largos o altos según les hayas seleccionado. Diferentes contrarios utilizarán diversos estilos.

8. LA ACCION
Cada mitad del partido consistirá de varias secuencias de acción (Ver Destreza de juego para detalles de cómo comenzar cada secuencia). Cada secuencia continua hasta que el balón está fuera de juego, se mete un gol o el portero para el balón.

La acción del partido te permite ver el resultado de tus acciones. La destreza de tus jugadores y cómo les has colocado afectará visiblemente lo que pasa.

9. EQUIPO QUE JUEGA EN CASA
El equipo que juega en casa empezará siempre a jugar de izquierda a derecha.

10. DESCANSO
En el descanso puedes cambiar jugadores por sustitutos y cambiar la formacióndel equipo. Esto puede ser muy útil, un ejemplo: En un partido me di cuenta de que mi equipo jugaba muy mal en el centro del campo y perdía 1 – 0 en la primera parte. Puse a un jugador de centro marcando al mejor de sus centristas y moví al otro al ala para dar más espacio al juego en el centro del campo. También puse a un delantero en el ala. El espacio extra en el centro permitió a mi equipo contrarrestar mejor al centrocampista y mis pases cruzados del ala consiguieron cuatro goles en la segunda mitad y mi equipo ganó 4 – 1.

RESULTADOS DEL PARTIDO

Después del partido puede que

a) aparezcan los resultados de la liga o

b) aparezcan los resultado de los partidos de copa.

INFORME DE LESIONES

Produce una lista de jugadores lesionados. Jugadores con un valor de forma física de menos de 50% está lesionados y no pueden jugar. Los jugadores acumularán lesiones jugando partidos y posiblemente tendrán lesiones de largo tiempo. Los jugadores recobrarán su forma poco a poco no jugando partidos.

FINANZAS

Esto muestra la solvencia de tu club. Si tu club tiene un balance negativo, te despedirán. Las entradas de puerta dependerán de quien esté jugando en casa. Si tienes éxito como equipo tus entradas en casa subirán. Exitos de Copa también producen altas entradas du puerta.

La compra-venta de jugadores es un total de tu comercio de mercado de trasferencias.

Los sueldos de los jugadores dependen de la destreza de los jugadores y de su número. En otrs palabras, muchos jugadores muy buenos costarán mucho en sueldos.

Los gastos generales son un registro de los costos fijos en los que incurre tu club.

El beneficio se mide semanalmente.

Todos los valores financieros suben a medida que subes de división.

FINANZAS

Esto muestra la solvencia de tu club. Si tu club tiene un balance negativo, te despedirán. Las entradas de puerta dependerán de quien esté jugando en casa. Si tienes éxito como equipo tus entradas en casa subirán. Exitos de Copa también producen altas entradas du puerta.

La compra-venta de jugadores es un total de tu comercio de mercado de trasferencias.

Los sueldos de los jugadores dependen de la destreza de los jugadores y de su número. En otrs palabras, muchos jugadores muy buenos costarán mucho en sueldos.

Los gastos generales son un registro de los costos fijos en los que incurre tu club.

El beneficio se mide semanalmente.

Todos los valores financieros suben a medida que subes de división.

VENTA DE JUGADORES

Todos los jugadores están en la lista durante la venta de jugado para que puedas comprobar tu equipo. Podrás vender un jugador si quieres y te harán una oferta hasta su valor demostrado. Si rechazas la oferta tendrás que esperar hasta la semana siquiente para intentarlo otra vez. Recuerda que estás pagando sueldos a a todos los jugadores de tu equipo aunque no jueguen. Si tienes menos de trece jugadores no podrás completar un equipo y perderás los partidos.

COMPRA DE JUGADORES

Podrás comprar hasta tres jugadores. Puedes hacer una oferta por cualquiera. Contra más ofrezcas más posibilidades de que le compres. Quizás le puedas comprar por menos de su valor. El mensaje: "SQUAD TOO BIG" (Equipo demasiado grande) quiere decir que tienes que vender un jugador antes de que se ofrezcan más para su venta.

EXTRA ENTRENAMIENTO

Esta función te permite modificar la manera en que los jugadores pasan el balón. Es una función avanzada y es mejor no usarla hasta que estés acostumbrado a jugar bien y hayas observado muchos partidos.

Passing Height (pasar alto) te permite aumentar/disminuir la altura de los pases. Basicamente pases altos te permitirán producir un pase de Tirar y Correr que te puede ayudan, por ejemplo, a pasar a un centrocampista. Pases bajos producen juego de corta distancia.

Passing Length (pases largos) te permite aumentar/disminuir la longitud del pase. Pases cortos irán bien con equipos de mucha destreza que regateen bien. Pases largos irán con un equipo con buenos extremos.

Los consejos de pases altos y largos son sólo una guía y podrás desarrollar tu propia técnica y estilo de juego para tu equipo. Verás el efecto del estilo de pases en el juego.

Si recibes el mensaje: "PERFECTED" (perfeccionado) quiere decir que has conseguido el máximo o mínimo de altura o longitud y más entrenamiento en el mismo no tendrá ningún efecto.

LA TEMPORADA

Jugarás una vez contra todos los equipos de tu división y jugarás las copas mientras ganes. Promoción y Relegación: tres equipos subirán y bajarán al final de la temporada.

EXITO

El objeto del juego es tener tanto éxito como puedas e intentar ganar el trío de la liga y las dos copas. No obstante el juego está diseñado para que te diviertas jugando todo el tiempo que quieras.

*************************** NOTA ***************************

ATRIBUTOS DE LOS JUGADORES

Los jugadores tienen 5 atributos que aparecen en distintas presentaciones.

Nombre: aparece el nombre del jugador.

Destreza: de 3 a 9. Esto afecta su juego durante el partido. Un jugador fuera de su posición, ej: un defensa en ataque o un centrocampista de portero tendrán un valor de destreza de 2.

Forma Física: sobre 100. Esta se reduce cuando un jugador en un partido recibe golpes o lesiones. Un jugador que descansa en la reserva recobrará algo de su forma. Un jugador con un valor de forma de menos de 50 está demasiado lesionado para jugar.

Posición: G. D. M. A. Como sigue: G = Portero, D = Defensa, M = Centrocampista, A = Delantero. Estos son los jugadores jugando en posiciones correctas. Un jugador jugando fuera de su posición es menos efectivo (ver destreza). Las posiciones de juego son fáciles de identificar en la pantalla de selección de equipos. El Espacio del portero está en la portería. Los espacios de los defensas están en la misma pantalla de tu portero. Los espacios de tus jugadores centrocampistas aparecen contra el telón de fondo del medio del campo. Los espacios de los delanteros están en la misma pantalla del portero contrario.

Valores: de 30.000 a 360.000. Esto está afectado por la destreza de los jugadores y la división en la que juegues. Afectará el precio de venta y compra en el mercado de trasferencias.

**************************** FINAL ****************************